

フルバース

TELENET
JAPAN

1

日本テレネット

このたびは「アルバトロス」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この説明書をよくお読みになりまして、十分お楽しみください。

も く じ

〔1〕 ロード方法	1
〔2〕 画面構成	3
〔3〕 キー操作	4
〔4〕 ルールの説明	6

(1) ロード方法

ディスク版の場合

操作手順




本体、ディスクドライブ、ディスプレイの接続を確認し、ドライブとディスプレイの電源を入れて下さい。次にNo.1のディスクをディスクドライブ1に入れて本体の電源を入れて下さい。以下はキー操作のページを参照して下さい。

テープ版の場合

1 <PC-8801/PC-8801MKII/PC-8801MKIISR>

キー操作 LOAD "CAS:" 

操作手順

- 1) 本体、ディスプレイ、データレコーダが接続されているのを確認し、ディスプレイ、データレコーダ、本体の順に電源を入れて下さい。
- 2) カセットテープをデータレコーダにセットして下さい。
- 3) 画面にHow many files(0~15)?と出たら  キーを押して下さい。
- 4) OKと表示された後 キー操作 の通りLOAD "CAS:"  と続けて押して下さい。
- 5) データレコーダのPLAY(再生)ボタンを押して下さい。
- 6) ロードが完了し画面にOKと出たら"RUN"  と押します。
- 7) 再びロードを始め、完了すると自動的にゲームがスタートします。
- 8) 画面の指示にしたがってキーを操作して下さい。

2 <FM-7/FM-NEW7/FM-77>

キー操作 PF6 (ready表示の後) PF3

操作手順

- 1) 機械の接続を確認し、ディスプレイ、データレコーダ、本体の順に電源を入れて下さい。
- 2) カセットテープをデータレコーダにセットして下さい。
- 3) ファンクションキー PF6 を押します。
- 4) 画面にLOAD Searchingと表示されたらデータレコーダのPLAY(再生)ボタンを押して下さい。
- 5) しばらくして画面にReadyと表示されたら、ファンクションキーの PF3 を押して下さい。ロードが完了するとゲームがスタートします。
- 6) 画面の指示にしたがってキーを操作して下さい。

3 <X-1シリーズ>

キー操作 キー操作はありません

操作手順

- 1) 本体の電源を一度切って、再び電源を入れて下さい。
- 2) カセットの扉が開きますので、カセットテープをセットして閉めると自動的にロードし、完了するとゲームが始まります。
- 3) 画面の指示にしたがってキーを操作して下さい。

4 <PC-6001MKII/PC-6001MKIISR/PC-6601/PC-6601SR>

※PC-6601/PC-6601SRは本体後部にあるドライブスイッチを0に合わせして下さい。

キー操作	[5]	[RETURN]	(PC-6601SR使用の方のみ [5] キーを押す前にファンクションキー [f4] を押して下さい。)
	MON	[RETURN]	
	R0	[RETURN]	

操作手順

- 1) 機械の接続を確認し、ディスプレイ、データレコーダ、本体の順に電源を入れて下さい。
- 2) ベーシックは「5」を押して下さい。
- 3) How many pagesと出たら[RETURN]を押して下さい。
- 4) データレコーダにカセットテープをセットして下さい。
- 5) 次に[M][O][N] RET [RETURN]
[R] [0] RE [RETURN]
- 6) データレコーダのPLAY(再生ボタン)を押して下さい。自動的にゲームがスタートします。
- 7) 画面の指示にしたがってキーを操作して下さい。

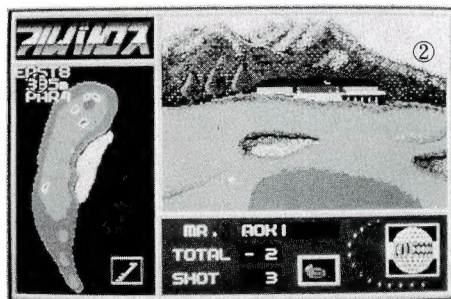
5 <MSX>

キー操作	CLOAD	[RETURN]
	RUN	[RETURN]

操作手順

- 1) 機械の接続を確認し、ディスプレイ、データレコーダ、本体の順に電源を入れて下さい。
- 2) カセットテープをデータレコーダにセットし、PLAY(再生)ボタンを押して下さい。
- 3) 次にCLOAD [RETURN] と押し RUN [RETURN] と押して下さい。自動的にゲームが始まります。
- 4) 画面の指示にしたがってキーを操作して下さい。

(2) 画面構成



① マップウィンドウ

コースの全体図。バンカーの位置や風向きなどが表示されます。

② スクロールウィンドウ

ボールを追ってこの部分全体がスクロールします。

③ スコアテーブル

スコアに関する情報が表示されます。

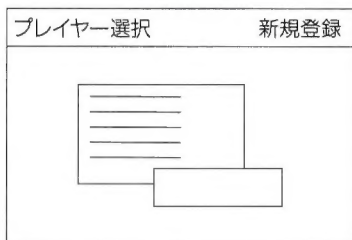
④ ショットウィンドウ





ボールのインパクト位置及びクラブが表示されます。

(3) キー操作


a.遊び方

- 1) 前述の通り本体の電源をONにし、No.1のディスクをドライブ1に入れて下さい。オープニングが始まりますがスペースキー入力で次の画面へ移行します。
- 2) プレイヤーセレクト画面が表示されます。初めてゲームをする方は、会員の欄に名前を登録するために、カーソルキー(←→)を押して新規登録モードに入ります。

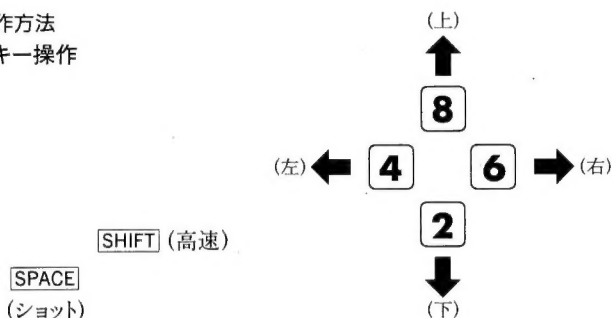


- 3) 新規登録モードにおいては、カーソルにしたがって名前をアルファベットで入力して下さい(10文字まで)。次に登録位置を指定します。カーソルキー(↑↓)で選んで名前の入力が修了したら、を押すことによって登録できます。
- 4) 登録が修了したらカーソルキー(←→)でプレイヤー選択モードに移行します。カーソルキー(↑↓)でプレイヤーを選びを押して承認します。同時に3人まで選ぶことができます。選んだ順にプレイヤー1、2、3となります。3人選んだ場合のみ、自動的に次の画面に移行しますが、そうでない時は[F・5]を押します。
- 5) コース選択のメッセージが表示されます。初級コースでプレイされる方はそのままを入力・中級コース・上級コースの場合はそれぞれNo.2、No.3のディスクをドライブ1に差し換えてキーを押して下さい。

※中級・上級コースでプレイされる場合

18ホールを修了した時点で No.1のディスクに差し換えてキーを押して下さい。

操作方法
b. キー操作



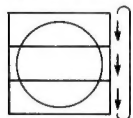
- 1) まず最初にクラブの選択 ([2] ↔ [8]) および打球の方向 ([4] ↔ [6]) を決めます。※1
- 2) 次に、打点の位置を決めます。最初のスペースキーで打点のY位置 (ボールの上の部分、中心部分、下の部分) を次のスペースキーでX位置 (ボールの左の部分、中心部分、右の部分) を決定します。※2、※3
- 3) 最後に打球の強さを決めます。LED表示されたパワーメーターの強さをスペースキーで指定します。3回までにショットしなければ、自動的にショットしてしまいます。

※1 このとき[SHIFT]キーを併用すれば高速で選択することができます。

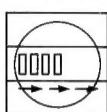
※2 もし、このモードに入ってしまったも、スペースキーを押さないで、方向キー ([2][4][6][8]) を押せば1)へ戻れます。

※3 打点を調節することにより、フック・スライス・トップスピン・バックスピン等を打ち分けることができます。

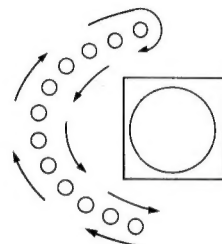
打点のY位置決定



X位置決定



スペースキー



スペースキー3回叩くことにより、打点のY位置→X位置→打球の強さの順に決定します。

注1) PC-6001MKII/6601/SR
MSX の場合

下線部分の[2]、[4]、[6]、[8]がそれぞれ↓⇐⇒⇑に対応します。

注2) ジョイスティックは対応していません。

(4) ルールの説明

アルバトロス・カントリー・クラブ (ACC) の会員は10名まで登録可能で、1～3名が1パーティとしてゲームに参加できます。

このゲームはストロークプレイ専用なので、18ホール終了ごとの打数の合計を競います。※1

※1 この場合、スコアテーブルに名前の表示されている人がプレイとなります。

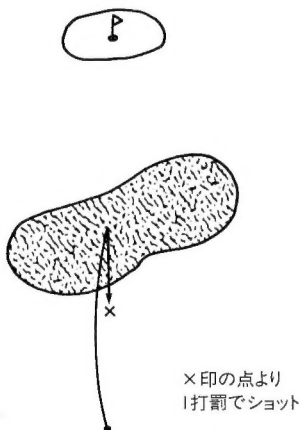
バンカー・ウォーターハザード処理

1. バンカー処理

- 1) ステータスウィンドウに“BUNKER”の表示
- 2) クラブは自動的にサンドウェッジに設定、ただしプレイヤーは変更可能

2. ウォーターハザード処理

- 1) ステータスウィンドウに“WATER HAZARD”の表示
- 2) 球が最後にウォーター・ハザードの区域の限界を横切った地点とホールとを結んだ線上に球を自動的に設定。
- 3) 1打付加して指定された位置よりショット。



3. OB処理

- 1) ステータスウィンドウに“OB”の表示
- 2) ショットした地点に玉を戻す
- 3) 2打付加して再ショット

ハンデ計算・スコア表示

1. 各プレイヤーのハンディ・キャップ

アメリカン・システム※に準じているので、18ホール通してプレイしなければ計算の対象とはならない。

アルバトロスのハンデの計算方法

$$\text{ハンディ} = (\text{過去5回のトータル打数} - 72 \times 5) \times \frac{0.96}{5}$$

[端数は切り上げ]

初期状態として、過去5回のスコアはハンディ・キャップ40としてあります。

※アメリカン・システム

この方法は5回～10回(アルバトロスゴルフトーナメントでは5回)、18ホールをプレイしたスコアから平均打数を出して、そこからパーを引いた数字を10倍したものに0.96を乗じたものをハンディ・キャップとする計算方法

2. スコア表示(スコア・テーブル内)

ホールごとの結果を簡略的に表現するために以下の記号を用いる。カップイン後に下記のいずれかのキャラクタが効果音とともに3回点減する。

アルバトロス	☆ (Star)
イーグル・ホールインワン	◎
バーディ	○
パー	—
ボギー	△
ダブル・ボギー以上	×

その他

1. 風向・風速表示

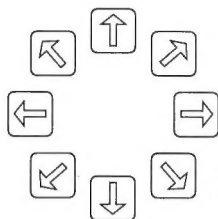


風向北東

風速2m/sの場合

2. グリーンの傾斜

グリーンの傾斜は下記の8方向で表示



矢印の色が傾斜の度合を示します。

青色<緑色<赤色

小←→大

3. プレイヤー処理

- 原則としてホールからの距離が³遠い順にショットする。
- グリーンにボールが³乗った場合は、カップインするまでその人がプレイできる。
- ティーショットの場合、最初のホールは、プレイヤー番号順にショットするが³、次のホールからは前ホールでのスコアの良い順にショットする。

4. ステータス・ウィンドウ

ボールの静止点の状態は次のメッセージで確認されます。

1-1. BUNKER

2. WATER HAZARD

3. ROUGH

4. OB

5. FAIRWAY

6. ON GREEN

ホールの成績は次のメッセージで表わされます。

2-1. ALBATROSS

2. HOLE IN ONE

3. EAGLE

4. BIRDIE

5. PAR

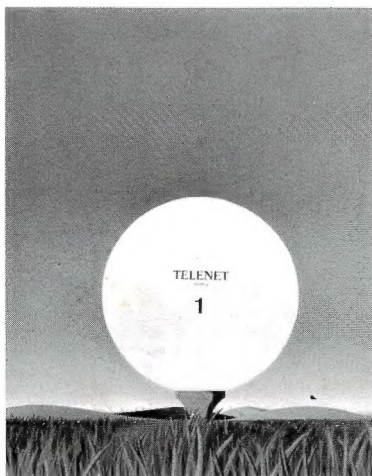
6. BOGGY


7. DOUBLE BOGGY

8. なし (TRIPLE BOGGY~)

5. ボール標準飛距離(平均)

1 W	ドライバー	220m
3 W	スプーン	190m
4 W	バツフィ	180m
1 I } 3 I }	ロングアイアン	200m
		170m
4 I } 5 I }	ミドルアイアン	160m
		150m
6 I } 7 I }	ショートアイアン	140m
		130m
8 I } 9 I }		120m
		110m
PW	ピッチング・ウェッジ	100m
SW	サンド・ウェッジ	50m
PT	パター	



制作・発売元  株式会社 日本テレネット

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号・207号